

























Next

1. **Introduction**  
 2. **Background**  
 3. **Methodology**  
 4. **Results**  
 5. **Conclusion**  
 6. **References**





Scanned by madoka

NOT FOR SALE !!

# ***BERSERK***

ILLUSTRATION BOOK



Kentaro Miura



Scanned by modaka

# INHALT

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Art Work                       | 5   |
| World Guide                    | 77  |
| Sketchbook                     | 97  |
| Berserks Geschichte            | 105 |
| Biographie und Werkverzeichnis | 121 |
| Interview                      | 126 |
| Nachwort                       | 127 |

G. I. Telefonkarte (Kangaroo) Nr. 10/1993 - 25,7 x 25,7 cm  
G. I. Episode Nr. 10, Sketchbook (Kangaroo) Nr. 10/1993 - 25,7 x 25,7 cm  
G. II. Episode Nr. 10, Sketchbook (Kangaroo) Nr. 10/1993 - 50,2 x 45,5 cm  
G. 201-104 Entwurf (1993) - 20,1 x 24,7 cm

# *Art Works*





WWW.JOJOHOT.COM



Scanned by madoka



请支持热情领域！  
烙印fans尽结于此！  
<http://bbs.jojohot.com>



论坛在这里^o^













Entwurf (1996) — 33,4 x 24,2 cm





DAS BIGANIMAL - skeppsbergens Tigris  
(Anwalt Hone, Januar 1999)



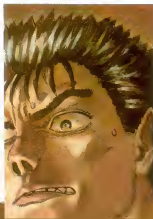








REVENGE by Buckston Tredwell  
*General House* März 1991  
46,2 x 25,7 cm



ベヘリット...!?



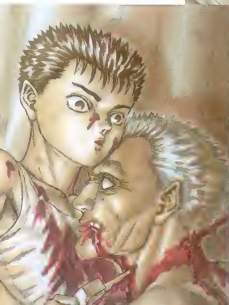



































$$I_{\text{max}} = I_{\text{max}} = 3.5 \pm 24.2 \text{ cm}$$













Figure 51-75 The Duke's armor, *Warrior*—as is 38.0 cm























OL — Episode Nr. 46: Tschiblat (*Hung Animal*, Nr. 24/1996)  
 UL — Episode Nr. 41: Tschiblat (*Hung Animal*, Nr. 16/1996)  
 UR — Episode Nr. 11: Tschiblat (*Hung Animal*, Nr. 7/1993)



















Episode Nr. 99: Tüchelblat (Young Animal, Nr. 15/1994)



Episode Nr. 38: Tüchelblat (Young Animal, Nr. 15/1994)

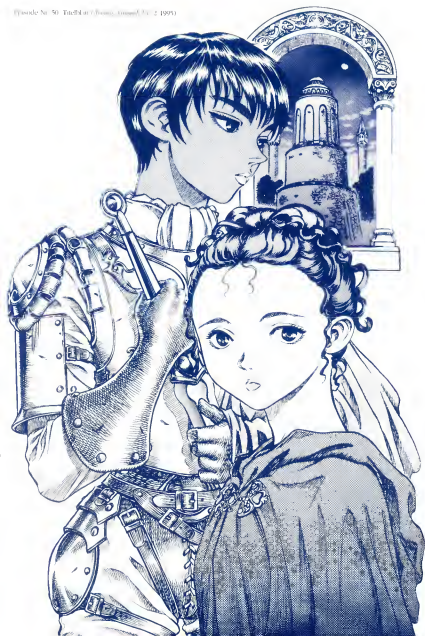
Episode Nr. 54: Tüchelblat (Young Animal, Nr. 6/1995)

Episode № 72. 1 to 6 film  
Cover Journal № 2. 1990.



Episode № 67. 1 to 6 film  
Cover Journal № 21. 1990.



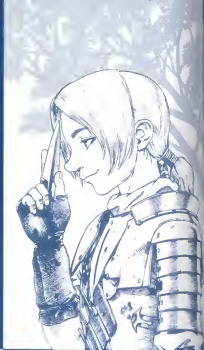


OR — Episode Nr. 15: Tiedblatt (*Young Animal*, Nr. 11/1993)  
UR — Episode Nr. 19: Tiedblatt (*Young Animal*, Nr. 15/1993)  
UL — Episode Nr. 45: Tiedblatt (*Young Animal*, Nr. 20/1994)















Episode № 55: clapsch, Titelblatt (Orange, annual № 7 1995)









# *World Guide*





BERSERK

鹰之团——http://www.getbbs.com/

鹰之团论坛！  
烙印fans的家！

<http://www.ttan.getbbs.com>



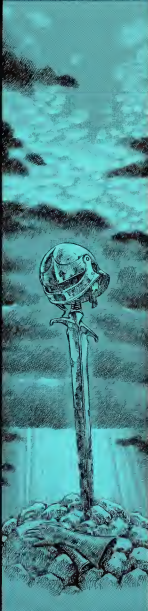
Scanned by madoka





Bemerk — es ist nun schon eine Weile her, daß der schwarze Ritter Gars mit seinem Schwert, das die Größe bei weitem übertrug, vor uns gestanden ist. Er ist ein wie aus dem Nichts erschaffener Held, der in einer Welt voller Dankbarkeit lebt. Seine Gutmenschen läßt uns erschauern, sein wild bewegtes Schicksal reißt uns mit sich. Aufgelesen unter einem Leuchter und im Kampf herangewachsen, jagt er einem Trauer nach.. Gars — ein Mann, dem alles gesammten wurde, ein Mann, der sein eigenes Leben den schwarzen Flammen der Rache geopfert hat, um sich selbst in einen Kampf zu werfen, den man nur als wähltes berechnen konnte.. Es beginnt mit einer unglücklichen Kindheit und Jugend, die bis zu jenen schicksalserreichen Aufeinanderreffen mit Geißeln reichte. Es folgt die Zeit bei den "Falken", die nur wohl zu Rechte sein "goldenes Zeitalter" nennen muß. Dann sind es Begegnungen und Kämpfe mit monströsen Wesen, die unabsehbare Schatten auf seine Zukunft werfen.. Endlich, ein mühsam erlangtes, kurzer Moment der Ruhe inmitten des endlosen, blutigen Schlachtens. Aber auch diese Ruhe wird ihm gestohlt, und ein Ereignis in der Welt einer anderen Dimension führt dazu, daß er nun einen Weg ohne Licht gehen muß, auf dem der Tod sein Gefährt mit die Sonnenfinsternis, ein Feuer voller Verzweiflung und Schrecken, die einen der Dür in den Abgrund lassen.. Doch Gars kehrt aus dem Abgrund des Todes zurück und nimmt Abschied von seinem bisherigen Leben, um als der "Schwarze Ritter mit dem Brandmal" auf Wanderschaft zu gehen und die Götter Hand zu vernichten..

All das soll im folgenden rekapituliert werden — sein Wagnis, die Bedingungen, die ihn in seine Zeit umgaben, all diejenigen Menschen, die etwas mit seiner Geschichte zu tun haben, die Ereignisse und Kämpfe, in denen Gars beteiligt war und auch die monströsen nicht-menschlichen Wesen. Dazu gehört auch manches, worauf während der Veröffentlichung bisher nicht eingegangen werden konnte, das jetzt aber durch Kommentare von Konstan Mura selbst erhält wird, etwa der Ursprung des Wappens der Falken, die Chronologie der Ereignisse, zukünftige Entwicklungen usw.. Wir werden also auch und auch die Geschichte eines Mannes erzählen, der zum Spielball eines gewaltigen Schicksals wurde, der in einem Teil der Verzweiflung stehen muß und der dennoch wie entfesselt kämpft, sich widerst und mit aller Macht gegen sein Schicksal aufbebt..



## Gambino

Als die Polizei einer Selbstmord-Untersuchung folgt, bringt Zehn einen Mann der schon als Mörder bekannt war, den man lange suchte. Aber niemand sah die Qualitäten. Als Guts noch ein Kind war, wurde sein Leben verändert.



## Sis

Sis selbst hat Guts aufgezogen und ist wie eine Mutter aufgezogen. Zur Zeit, als sie auf das Friedland traf, war sie noch nicht in besser Verfassung, denn erst drei Tage zuvor hatte sie ihr eigenes Kind durch eine Pilzplage verloren.



War sein Überleben Glück oder Unglück?

## Geburt

Guts wurde unter dem Leichnam seiner Mutter gefunden, man sagte ihm dabei noch, ein Unglücksbringer zu sein. Auf Guts selbst hatte das zwar keinen direkten Einfluss. Aber es hinterließ Spuren im Herzen seines Ziehvaters Gambino und wurde schließlich auf Umwegen zum Auslöser für einen Vorfall, der wie kein anderer die Persönlichkeit des Jungen beeinflussen sollte. Guts' Meed an seinem Ziehvater.

# Guts' Kindheit Eine Zeit verlorener Liebe



## Ein Schwertkämpfer erwacht

Durch eine Seuche verlor Guts Sis. Zuerst erlitt er den Verlust von Liebe verlor, aber ihr Tod hat noch weitere Konsequenzen für ihn. Schließlich: 'Unglücksbringer' der Tod mit ihm. Hieran von Gambino die Erinnerung an dieses Wort wach, das nun nach und nach immer mächtiger wird. Ihr Tod ist der Auslöser für den Verlust aller Liebe und Zuneigung, die Guts bis dahin erfahren hatte.

## Träumen

Der Tod der Ziehmutter



# Ein Junge als Schwertkämpfer: Erste Gehversuche

15 Jahre

Gut, aber Garbo  
zu dem einzigen  
Menschen, dem er  
Liebe entgegenbrin-  
gt. Garb wird aus der  
Söldnertruppe, seiner  
Liebskinderin verjagt  
und verliert alles, was bis  
her sein Leben war. Zum  
Folge spürt er seinen  
Jungen auf einem Schiffs-  
brügel in der Gestalt des  
Schwarzköpfigen. Garb  
Denkt Garb keine halbe  
andere Art zu Leben als  
den Kampf und glaubt  
an ein son. Schwert  
an sein eigenes  
Kreuz.



Donovan

Dennert ist ein Soldner in Gambos  
 Truppe. Er verläßt sich weniger auf Technik  
 als vielmehr auf reine Kraft. Seine Lieblings-  
 waffe ist die Streitmütze. In der Nacht, die auf  
 Guts Feuertaufe auf dem Schlachtfeld folgt,  
 kauft er Gambos dem Jungen bei 3 Sil-  
 bernmünzen ab und wird zum direkten  
 Ausbilder von Guts' Truppe. Dennerts aus-  
 gezeichnete Vorkenntnisse zeigen sich auf Jun-  
 gens und Mäusen; aber was er selbst sagt  
 war die ganze Seelenoffenheit offenbar koste  
 Silbermünzen. Am Ende steht er durch die  
 Hand von Guts.

## Der Schatten eines Verdachts

Unschuld von Dornau  
Begrüßung stellt eine große  
seiner Herren und (nicht) zu  
zu einem Trauer Dornau  
Guts von Carlsberg (nicht) zu  
Körper des Jüngers (nicht) zu  
hiesigen Verhältnisse (nicht) zu  
stern, aber zwei Jahre (nicht) zu  
schon lebenden (nicht) zu  
in Guts Herr (nicht) zu  
Dornau mit den (nicht) zu



9



**Alles verlieren, woran man geglaubt hat...**

## Abstract





Am Tag nachdem Guts Borsos niedergeritten hat, wird er von dem Falken Korcas und einigen seiner Leute überfallen. Sie haben es auf die Beibehaltung in Guts' Besitz abgesehen. Aber Korcas überschätzt sich maßlos und verliert in kurzer Zeit zwei seiner Leute. Selbst die ihm zur Hilfe eilende Nummer zwei der Falken, Kypkar, gerät in eine bedrohliche Lage.

Es begann mit dem Angriff von Korcas

#### DER ERSTE KONTAKT

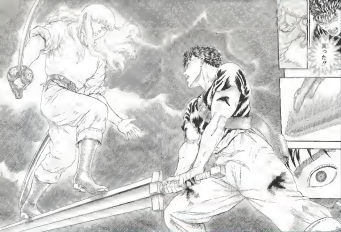
### Der Schwertkämpfer Guts betritt die Bühne! Wie stark ist er wirklich?

Die Schlacht um eine Burg. Ein junger Soldat spielt den Schächer den die „Drei-Duendel-Schlächter“ berechneten. Besaß nur einen einzigen Hieb seines unendlich langen Schwertes. Es ist der heutzutage Guts, der erkennen läßt, daß seine Fähigkeiten mit dem Schwert im Verlauf vieler gewaltiger Schlachten immer weiter verbessert wurden und ein beachtliches Niveau erreicht haben.



## Die Begegnung mit den Falken





Griffith dominiert das erste Duell

## Guts gegen Griffith - Das Duell

Die Nase seiner Leber mit schließlicher auf den Plan. Solche Art, die Griffith (Guts) gegen Griffith. Guts scheitern an der gegnerischen Wut, die der eigenen Stärke. Auch wenn es ihm gut geht, doch nach gerade heute. Griffith ist seine Niederlage.



## GUTS GEGEN GRIFFITH - ZWEITE RÜNDE

### Muß Guts den Falken beitreten? - Der Kampf entflammt erneut!

Und wieder stehen sich die beiden Helden gegenüber. Diesmal geht es um Guts' Eintritt bei den Falken. Daß hier wieder gegen Schweiß und Geschick steht, ist nach deutlicher als vorher. Guts hat zwar das Handicap, gerade eine seine Verletzung zu haben, aber der Kampf läßt keinen Zweifel darüber, daß Griffith ein wirklich klar überlegen ist. Guts zeigt einen großen unüberwindlichen Siegeswillen und fängt sogar eine Schlägerei an, aber sein Schicksal wird am Ende durch Griffith' überlegen Geschick bestraft. Eine bittere Niederlage.



Guts kämpft tapfer,  
aber auch dieser Sieg  
gehört Griffith...



Griffith hatte ein Ziel: bevor den Kampf zwischen Guts und Balthus beobachtet. Er dachte auch, daß Guts Art zu sein, dann, indem, sich ganz bewußt in Vollendung zu bringen. Griffith dachte Guts, daß er die Antwort auf seine Wut sei. "Ich will dich, Guts". Auch das waren Griffiths Worte.

## Neue Kameraden

"Denn gehöre du mir!" Mit seiner Überlegenheit ist es Griffith gelungen, Guts' Schutzgelenk zu zerreißen und ihn zu seinem persönlichen Besitz zu machen. Aber für Guts, der seit dem Tod von Garmore als Einzelgänger gelebt hatte, ist das auch ein Moment, in dem er viele neue Kameraden gewonnen hat.



これで  
おれのもの

# Griffith



Manchmal wirkt er stolz und stolz, manchmal kalt und brutal. Er ermöglicht das, was alle für unmöglich halten, und sucht der Gott des Schicksals mehr zu gut mit ihm. Ein Mann der alles besitzt, was man braucht, um andere Menschen an seinen Seite zu haben. Aber er selbst steigt niemals in den Kreis dieser Menschen herein, sondern steht seine Kräfte weiter wie ein einzelner Falke in kalter Höhe.

## Ein Mann, der andere Menschen anzieht

Ein großer Traum

Ein gemeinsamer Traum

Der Traum, ein eigenes Reich zu besitzen. Im Verstand an den Soldaten anderer Truppen, die so nur an die Überleben und an die Geld denken, gibt dieser Traum den Leben all dem, die ihn teilen, einen Sinn. Auch das ist ein wichtiger Faktor, der Menschen an Griffith binden kann.



Er inspiriert, bis zu letzter ausgerollter Technik. Er ist sich unter etwas einfallen. Diese Gewinne in der Kampfkunst, die unter seinem Blick zu stehen, was wiederum für den Erfolg im Krieg für sich bewirkt. Um die Vernunft seiner Leute zu

Griffiths Vernunft

Vernunft

Charisma



Umgänglichkeit



Jankigkeit

## Kühle Vernunft

Gefühle können ihn nicht aus der Bahn werfen. Er wird von Vernunft beherrscht, und um seinen Traum zu verwirklichen, regiert er nicht, den Weg zu wählen, der am sichersten und zuverlässigsten ist. Das beruht auf der Überzeugung, daß zuverlässig und immer weiter gehen das einzige ist, was er den Menschen geben kann, die tagtäglich ihr Leben für ihn riskieren.

## Lachen und Arglosigkeit eines Kindes

Es kommt vor, daß er arglos wie ein Kind lacht oder Spille spielt. Für einen Menschen, der Anführer einer Truppe wie der der Falken ist, vermittelt er einen unerwarteten hohen Grad an Umgänglichkeit. Auch das ist Teil der Faszination, die andere Menschen an ihn ziehen und so ihn bindet.



Kühnheit

Was aus Takik grosten ist, muß man seine Art, mit dem Schwert zu kämpfen, haben. Namentlich bei den Falken kann so mit dem Schwert umgehen wie er (wie allen recht so schnell und so geschickt, wie Takik, die Vernunft in Griffiths Fahigkeit schafft, auch mit seinen Gegnern fertig zu werden.

## Woher stammt sein Helm?

Griffiths Helm besitzt eine einzigartige Form. Sie dürfte dem Kopf eines Falken nachempfunden sein. Sein Schirmel trägt Gegenstände mit ähnlichem Design. Die Neugier, seine Umgebung aus Gegenständen zu erschließen, die etwas Besonderes an sich haben, ist eine Seite von Griffith, die sagt, daß er sich von der Masse abhebt.



### *Mitglieder der Falken*



**Und dieses Kleid...?**

Kinder ist einschließen, um Demut von Gefühls Trauer zu seinen "Schwestern" zu werden. Während sie sich nicht mehr schämt, eine ansehnliche Kleid zu tragen. Andererseits trägt sie Manneskleidung normalerweise ja nicht unbedingt, weil sie gefüllt, sondern weil es einfach praktischer ist. Sie hat eigentlich kein Problem damit, ein Kleid zu tragen, aber in diesem Fall war sie wohl selbst ideal, daß sie dann eine leicht übertriebene Figur machte.



Ihre Kampfkunst mal  
vor keinem Mann vor

Bevor Gutz zu den Fällen mit ver-  
schlechter Nummer zwei bis drei kam,  
als Kowik gleiches sei durch die Wahl  
Umschweife und mit großer Zurecht-  
werfung des Stiefes des Gegenwärtigen  
denn Zugung von Gutz gibt es so wie  
mehr als als Ab Wagnisse gemäß  
Vertrauen ohne Umschweife und ohne  
Fällen kann auf die Idee, so gewagt  
weil sie eine Frau ist. Nachdem ich  
in Anrede Maßlos operiere, schenke  
den Frauen im Land eine gewisse  
genossen (auch wenn die stilles  
gibt mehr reiche etc.)



## Kjaskar

### Die Kriegsgöttin der Schlachtfelder

**Sie möchte Griffith' Schwert werden**



Sie ist die einzige Frau bei den Falken und führt eine Einheit von 1000 Mann. Geffroh hat sie aus einem Leben des Irrendes und Erleidens in ein Leben des Kampfes und Gewinns geführt. Sie will an seiner Seite sein und das "Schwerk" werden, das aus seinem Tausend Wirkliches macht. Dieser Wunsch hat sie zu der Entscheidung geführt, das "Frauen" in ihrem Leben zu verwirklichen.



Wieso wird sie  
Söldnerin?

Kajetan starrte an  
armen Funteln und wahr-  
scheinlich von sehr Geistes-  
in einem Bergdorf ge-  
Eines Tages warf er nach-  
her grossen Teilnehm-  
Blick auf die Kajetan ge-  
selber kam, um das letzte  
Funteln etwas zu erlö-  
Als sie sich aber gegen-  
Scheidet, ein menschen-  
Spielzeug zu werden, als  
erschweren sie diese der  
einde Hand nach der son-  
Griffen. Als der nach dem  
weiterzukommen, mit Ka-  
jetan starrte in "Ne-  
nach mir!"





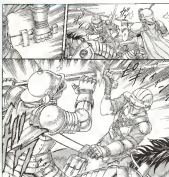
## Der geschwätzige Kauz Korcas

Als Korcas ganz am Anfang über Guts berfällt, verheißt er zwei seiner Leute: Das mag der Grund dafür sein, daß er bis zum Schluß keine Anzeichen macht, Guts zu skapieren. Bevor er zu den Falken stellt, war er der Anführer einer Bande von Banditen. Er läßt niemals ein gutes Haar an Guts, aber als dieser die Falken verlassen will, meint Korcas richtig an: Das zeigt, wie wichtig Guts am Ende für ihn geworden ist, obwohl er das selbst vollbracht hat: nach bemerkt hat.



## Ein typischer Söldner und irgendwie menschlich

Ein verschrobener Kauz, der die Erfolge seines benachteiligten und so allein und jedem etwas auszusagen hat. Vielleicht ist er ein gewissermaßen der "menschlischer" der Falken und das, das den typischen Söldner dieses Zins am besten verkörpert: Er ist ein ganz Schwermühsamer, aber er ist auch wohl nicht in die Führungsreihe aufgenommen, aber im Vergleich zu den anderen Führungsfiguren wirkt er deutlich schwächer. Aber vielleicht ist das ja genau der Art von Mensch, die bis zum Ende überleben.



## Seine Geschicklichkeit zeichnet ihn aus!

Judeau ist nicht nur mit dem Mundwerk geschickter. Er schneidet alle möglichen Konstellationen zu, besetzt und seine Konstellation ist hoch einsam. Er kann beide Hände benutzen und kämpft mit zwei Schwertern, die wie riesige Messer aussehen. Am geschicktesten ist er im Messerwerfen. Er selbst sagt, daß er sich diese Technik angeeignet hat, als er mit einer Gruppe von fähigsten Schauldenern durchs Land zog, bevor er zu den Falken stieß. Judeau ist ein Typ, der mit seinem Mund genauso schlagkräftig sein kann wie mit seinen Händen.



## Geschick mit Hand und Mund Judeau

Judeau ist der Redner unter den Falken. Wenn nicht gemerkt ist, daß er genauso ein Querschnitt ist. Er analysiert korrekt, findet zuverlässig die Wahrheit heraus und kann den Weg dahin sehr verständlich erklären. Eine Figur, über die sich der Leser sicherlich freut. Er neigt zwar dazu, sich um andere zu kümmern, aber eben nur so sehr, daß es zufällig wird. Dafür ist sein Selbstgefühl auch sehr ausgeprägt. Ihm obliegt es auch, als "Schmerzmittel" dafür zu sorgen, daß es bei den zwischenmenschlichen Beziehungen der Falken nicht zu viel Reibung gibt.



# Mitglieder der Falken



## Ein warmherziger Hüne Pipin

Pipin hat früher einmal in einem Bergwerk gearbeitet und ist ein Handlanger wie aus dem Bilderbuch. Er spricht kein Wort mehr als absolut notwendig. Dank seines riesigen Körpers gehört er zu der Sorte Kampfmännern, die sich mit Hilfe der Kraft durchsetzen. Das heißt nicht, daß er schwer von Begriff ist. Wie ein Philosoph denkt er viel nach, und es gelingt ihm, das Wesen der Dinge sicher zu erkennen. Er verbreitet eine Atmosphäre von Wärme in seiner Umgebung. Bei Kindern, die in seinem die weltliche Weisheit von Menschen durchschauen, ist er deshalb sehr beliebt.



## Der Morgenstern

Das Schwertgewerk Pipin führt eine Truppe, die man bei anderen Armeen als die "Schwert (genauete) Kavallerie" bezeichnen würde. Auch der gewöhnlich mit warmherziger Pipin wird mit seiner Lieblingswaffe, dem Morgenstern, zu einem starken und furchtlosen Kämpfer, sobald er auf dem Schlachtfeld steht. Seine Erscheinung flößt den Kameraden Zuversicht und den Gegnern Angst ein.



## Gelgentliche Fliesen...

Im Alltag kann es schon einmal vorkommen, daß er plötzlich etwas Verrücktes macht, aber das dient auch dazu, die Atmosphäre bei den Falken locker zu halten. Wenn man jedoch das "Schmied der Falken" nennt, könnte man die spielerische und die warmherzige Art Pipins als eine Art Reinigungsmittel bezeichnen.



## Rikkels Waffe: Die Armbrust

Bei Rikkelt gewinnt man den Eindruck, daß seine Kampfkraft im Vergleich zu den anderen Soldaten nicht sehr groß ist. Er benutzt eine Armbrust, mit der man aus größerer Distanz als mit einem Schwert angreifen kann. Man möchte zu gerne wissen, welche Position er bei den Falken innehat. Konrad muss kommentieren: das so. Ich habe auch keine Ahnung (lacht). Jedenfalls gehört er zum Inventar der Falken. Vielleicht ist er eine Art Verbindungsoffizier. Würde auch bei Goffrich nicht wundern, wenn es bei den Falken ein entsprechendes Nachrichtenetz gäbe.



## Weiche Schale mit hartem Kern? Rikkelt

Bei seinem kleinen Körper und seinem hübschen Gesicht fällt es schwer, ihn für einen Soldaten zu halten. Unter den im Schwarze ohnehin recht jungen Falken dürfte er der jüngste sein. Sein strahlendes Lachen und sein folgsames, unverfälschtes Wesen verstärken noch den Eindruck von Schwäche. Vielleicht liegt es ja an seiner Unverfälschtheit, daß er Dinge sagt, an die alle denken, die sich aber keine zu sagen trauen (und fällt es dabei am Geiz geiz, so folgerichtig Angst wie Konrad beneide unvermeidlich). Das alles ist allerdings weggeblasen, sobald es ernst wird. Er würde nämlich eher ein Kämpfer sein, als zu erziehen. Vielleicht wirkt er auch außen zart, aber er ist doch ein waschechter Falke!





## Das Wappen

Das Wappen der Falken bildet ein Schwert mit zwei Schwingen als Verkleidung soll ein Schwert, das auf einem "Toten Gaij" Das Wappen wurde als Banner geschaffen, nach bevor die Falken zu einer regulären Armee wurden, verwendet wurde es aber erst danach. Es scheint, daß die Banner mit einem unterschiedlichen Finken-Design, die einzelnen Truppende zu unterscheiden. Normale Soldatentruppen trugen Wappen auf ihrer Kleidung, höhere Ränge trugen ein höheres Abzeichen angebracht. Griffith besaß ein eigenes Abzeichen, daß sich von allen anderen unterscheidet.



# Die Falken... Wer sind sie wirklich?

Man nennt Griffith's Truppe auch die "Todesengel des Schlachtfelds".

## Die Falken: Werdegang und Finanzierung

| Als private Armee                                                                                                                                                                                            | Als Söldner (2)                                                                                                                                                                                                                                                           | Als Soldner (1)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Als Rauberbande                                                                                                                                                                                                                                                      | Werdegang    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Als Anfangs war die Falken eine private Armee, die von Griffith gegründet wurde. Sie war eine private Armee, die von Griffith gegründet wurde. Sie war eine private Armee, die von Griffith gegründet wurde. | Als Griffith die Falken gründete, waren sie eine Gruppe von Söldnern, die für den Krieg zwischen den Königen von Gaij und den Königen von Gaij kämpften.                                                                                                                  | Nachdem sie sich zu einer Söldnertruppe gewandelt hatten, wurde Griffith (der spätere Oberbefehlshaber der nördlichen Truppen) durch eine Angelegenheit auf Griffith, der eine Nacht mit ihm verbrachte und dafür eine große Summe Geld erhielt. Das Geld wurde zur Verstärkung der Falken mit Personal, Ausrüstung und Pferden eingesetzt. | Anfangs wird die Falken von Mangel an Personal und Geld über eine Mächtigen Rauberbande als eine Söldnertruppe. Zu diesem Zeitpunkt waren in dem ausgereizten Zustand, hatten sie Koras, Jaden und Piken mit von der Partie, denen später eine tragende Rolle zukam. |              |
| Als Anfangs einer kleinen Armee, die die Falken selbstständig war, wurde sie von Griffith gegründet. Sie war eine private Armee, die von Griffith gegründet wurde.                                           | Hier schenke allen an gereinigten Balken zu verkaufen, dann die Falken erhalten jetzt sich jedem Auftrag entsprechenden Lohn und Personal. Ihre Ausrüstung wird zunehmend besser und vollständiger. Griffith und Karkar tragen jetzt andere Rüstungen als auch am Anfang. | Nachdem sie zu einer Söldnertruppe gewandelt sind, werden sie von ihrem Auftraggebern entlassen. Aber da offenbar auch das nicht immer ausreichend ist, wird Griffith sich gelegentlich bei einem Geisler seine Leibeswaise verfahren lassen.                                                                                               | Am Anfang ihrer Aktivität als Söldnertruppe sind die Falken nur unterteilt mit Personal und Waffen ausgestattet. Sie besitzen auch keinen erheblichen Schatz, so daß sie sich vornehmlich durch andere Aktivitäten selbst finanzieren müssen.                        | Finanzierung |



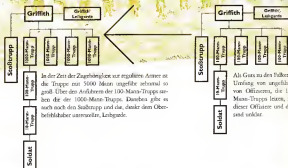
# Strukturelle Veränderungen

Welchen Einfluß hatte der Aufstieg zu einer regulären Armee Midlands auf den Aufbau der weithin gefürchteten Söldnertruppe?

Als reguläre Armee



Als Söldnertruppe



Das Feldlager

Das Aussehen des Feldlagers wird durch die natürlichen Gegebenheiten von Ort bestimmt. In der Regel wird unterirdisch darauf geachtet, daß es der Nähe geeigneter Wasser zur Verfügung steht. In den Zelten schlafen und leben jeweils mehrere Personen.

Die Helme der Stoßtruppe



Die Helme der normalen Soldaten



## Ausrüstung



Reiter



Fußsoldaten

Die Unterschiede zwischen Fußsoldaten und Reitern sind nicht nur äußerlich. In der Folge der Reiter sind ihnen ein Saal von Ausrüstung und eine Mannschilde beigesteuert. Die Mannschilde hatten Plätze für die Ausrüstung beibehalten. Allerdings gibt es auch Reiter, die keine Ausrüstung mit sich führen.



Als meine Liebste abends ins Bett geht, beschreibe ich ihr die Menschen, die ich heute getroffen habe, und wir lachen herzlich. Das Leben ist ein Abenteuer, und ich bin dankbar, dass ich es mit dir erleben darf. Ich liebe dich.

[illegible]

## Das Königreich Midland





## Zufall oder Konsequenz?

Der erste Vorboten des Unglücks die Begegnung und der Kampf mit dem unheimlichen Zodd, der auf der Seite von Taidor kämpfte. Selbst das Töten von Nurnerz erst und Nurnerz zwei der Falken, Griffith und Guts, hat keine Chance gegen ihn. Das ist noch irgendwie logisch, denn der Gegner ist schließlich kein Mensch. Das Gefühl der Verwerfung und der Hoffungslosigkeit, das die beiden hier erstmals zu spüren bekommen, weist darauf voran, was ihr weiteres Schicksal für sie bedeuten wird.

おとすれる!!  
おとすれる!!  
おとすれる!!



## Vorboten des Untergangs

Nach dem in Folge von Taidor, aber der Rückblick des Schicksals, das er dem Unglück zugetrieben, hat begonnen, sich zu zeigen...



## Die Wandlung des Griffith



Ein Junge stirbt auf irgendeinem Schlachtfeld. Zeigen die Worte, die Griffith den unheimlich verführerischen, ersten Mann im Leben, Charles. Der Entschluss, für alle das, die auf seinen Tränen weinen und dabei die Leben verlieren, immer weiter zu kämpfen. Aber auch dieser Entschluss wird zu einer anderen Ursache des Unglücks.



Schlüssel zum Schicksal.  
El des Herrschers.  
Der rote Behälter.



### Der Besitzer des rettenden Schwerts?

Auch gegen die Zehn Herren reicht die Fülle an sie. Die Kräfte aller von Gollig-Oren zur Seite stellen, können die im Schwert schlummende Kräfte zu Nichte sein, und es werden weitere Leben. Wer nicht bereits durch Tantei?



### Der Sinn der Prophezeiung?

Der Krimin, der die Fülle an ihrer Verewerfung liefert. Das ist der Behelith, der das Schicksal aller in Flammen ihr Zuck, der ihn erblickt, herbeiführt aus rassistische Prophezeiung und flugt davon.



### Bestimmt der Behelith das Schicksal Aller?

Der Behelith, das Ti des Menschen. Ich daß Gollig ihn früher einmal von nach Zigeunern geklaut hat. Er ist so klein, daß einer Hand Platz hat, so wie ein Tiedel und ist ein Samenscheit aus den Tieren menschlichen Geschlechts. Wie die bösen, die Tausch gegen sein eigenes Fleisch und die Welt in Flammen haben. Tauschlich der Behelith Gollig aus unserer Gollig Gollig und seine Umgebung begann zu sein, daß er sie auf einen hell strahlenden führt.



### Die Flammen des Ehrgeizes

Die Dinge mit Vernein vorwärteln und bei den Mitten nicht wahrnehmbar sein, das waren seine beiden Mienen. Aber nachdem die Fülle zur regulären Armee Mollands aufgaben und Gollig die Vernein des Königs gewarnt, handelte er immer schneller. Selbst der eigentlich so kalte Gollig wehrte in Flammen, als er die Verwirklichung seiner Träume unmittelbar vor Augen sah.



## Griffith Worte verändern

106

Griffith: „Der ständige Orden regiert die Welt, aber es ist kein Orden. Der Mensch ist ein Wesen, das Leben und Tod liebt. Er will nicht sterben. Deshalb ist er Krieger. Er will nicht sterben. Deshalb ist er Krieger. Er will nicht sterben. Deshalb ist er Krieger.“



# Am Anfang einer neuen Reise



## Guts gegen Griffith — Auf ein Neues

Guts will sich vor den Falken dreinsetzen. Aber seine Kameraden wollen sich ihm in den Weg. Für sie ist er in den vergangenen 3 Jahren sehr wichtig geworden. Das gilt auch oder sogar noch für Griffith. Es ist mehr als das Gefühl, was wichtig ist. Griffith hat sich mit Guts auf und ab und ab sein Schweigen.



## Der Reisende und der Zurückgelassene

Guts hat in den letzten Jahren die Fälschung der Seidokuppel gesehen. In seinem Geist ist er geblieben, und seine eigene Entwicklung wird nicht aufhören. Guts hat die Fälschung gesehen. In seinem Geist ist er geblieben, und seine eigene Entwicklung wird nicht aufhören. Guts hat die Fälschung gesehen. In seinem Geist ist er geblieben, und seine eigene Entwicklung wird nicht aufhören.



# *Sketchbook*



## 强力推荐几个精彩的国外烙印网站！！

### 日本官方网站：

YoungAnimal的官方网站，实时更新烙印的各方面最新情报

<http://www.younganimal.com/berserk/>

Art of War 出品精致的烙印模型，每个烙印FANS的梦想之地～

<http://www.art-of-war.co.jp/index.php>

烙印卡牌游戏（TCG）的官方网站

<http://www.art-of-war.co.jp/index.php>

### 英文网站

Skull Knight 北美烙印网站，汇集了来自世界各地的烙印fans

<http://www.skullknight.net/>

BerserkChronicles 内容最为丰富的烙印网站，意大利文，也有英文版面

<http://www.berserkchronicles.com/>

BerserkStaues 一位模型达人的网站，里面的东西强到掉渣！

<http://www.berserkstatues.com/>

The Hawk 一个老牌的优秀烙印网站，那里的下载区东西异常丰富～

<http://www.thehawks.org/>

### 还有就是这个网站——

Sweet Party 一个对大多数人来说很邪恶的网站，内容嘛，嘿嘿～～～

[http://www5b.biglobe.ne.jp/%7Es-party/ai\\_top/top.html](http://www5b.biglobe.ne.jp/%7Es-party/ai_top/top.html)





















### Etwas zerbricht in Griffith

In der Nacht nach Guts' Abschied macht sich Griffith auf den Weg zum Gemach Charlottes. 'Allen Schreckliche und Traurige lesen Jokus Feuer verbrannten. Das sind Griffiths' Worte, die er wohl auch ein wenig so sehr selbst richtet. Obse daß er selbst es bereits heute, an Guts' an seinem Inneren zu etwas Unvorstellbarem herausgewachsen. Die Tüte des im Hohen zutreffenden Griffith wird des eigenen Untergang befehligen.



### Zu viel Hast. Zu wenig Selbstkontrolle.

(Überschuld und sehr dunkel beginnt Griffith eine Beziehung mit Charlotte. Das ist völlig ausreichend, um die verbotene Liebe des Königs zu seiner Tochter zum Vorschein zu bringen. Hat Griffith durch die Waggung von Guts seine eigene Identität verloren, oder versucht er, um Charlotte die Liebe zu seinem Heil zu erreichen? Auf einmal wird Griffith ab, vom Gemach in eine neue Verleumdung.



DER TURM DER WIEDERGEURT



Das Gebäude, das man "Turm der Wiedergeburt" nennt, dient als Kerker. Mithras' Tod in seinem Inneren wird Griffith gefürchtet und gefürchtet. Der Turm ist tiefer als jedes Tal, heißt es, und er hat etwas mit den Legenden zu tun, die sich um das Land ranken. So gibt keinen, der je aus dem Loch in seiner Mitte zurückgekehrt wäre. Es erscheint abschreckend, daß Guts und seine Kameraden, die verurteilten Verurteilung ausgerechnet am selben Punkt des Turms begangen.

## Rückkehr zu den Falken

Nach der Gefangennahme von Griffith werden natürlich auch die Falken als Hochverräter verfolgt. Ihre einstmalige große Streitmacht wird um mehr als die Hälfte reduziert. Kusakabe, die in Abwesenheit von Griffith die Führung der Falken übernommen hat, ist über und über mit Wunden bedeckt. Guts, der unglaubliche Geneser verstanden hat, kehrt zu den Falken zurück. Mit ihrem neuen Kameraden formen sie eine Spiesstreitmacht, die die Befreiung von Griffith in Angriff nehmen soll.



## Liebe keimt...

Guts und Kusakabe treffen sich nach einem Jahr wieder. Ihre alte Feindschaft scheint wie weggeblasen. Aus dem harten Band zwischen den beiden wird Liebe, als sie gegeneinander ihre Wunden enthüllen. Aber auch in diesem blickigen Glück scheint ein Fallstrick versteckt zu sein.



## Griffith' Befreiung. Wiedersehen am Abgrund.

Mit der Hilfe von Charlotte wegen sich Guts, Kusakabe, Judau und Pipin, die vier verbleibenden Mitglieder der Falken, in die Befreiung von Griffith. Unter ihnen erscheint sich vor allem Guts. Obwohl sie in eine Reihe von Fallen geraten, gelingt die Befreiung am Ende. Aber Griffiths Geneser ist durch die einseitige Folter schwer gestört. Die Verwundung hat Poren angereizt und wird ihnen vor Augen gehalten.







## Die Schwarzen Hunde

Die Schwärme der Schwarzen Hunde wurde unter dem Eindruck des drohenden Mangels an Soldaten in Midland aus Konzentrationen abgezogen. Weil die Schwarzen Hunde überlagert durch den Krieg, sowohl in Fesseln als auch in Fesseln, wurden sie schon bald in der Handlung des Krieges, wie die Anführer der Schwärme im Wyald. Sein besonderes Outfit, das auf der Angst seiner Männer vor seinen übernatürlichen Kräften beruht, ermöglichte es ihm, eine Truppe von Kriegerinnen zu dirigieren und zu bekämpfen.



## Die Bakiraka

Eine bewaffnete Truppe, die aus Volksgenossen im Osten abgezogen wurde, die nach einer langen Reise in die Gegend der Bakiraka kamen. Es heißt, daß nach weniger als hundert Jahren in Midland das Land wieder bewohnt wurde. Selbst wenn es nicht schon einmal dort gewesen wäre, in Midland das Land wieder bewohnt wurde, daß es die Dörfer verlor.



## Wyald

Er ist der Anführer der Ratten der Schwarzen Hunde. Wahrscheinlich verfügt er über außerordentliche Kräfte.



## Unter Burg Windham

Guts und seine Kameraden flüchten sich in einen unterirdischen Gang. Dort erwarten sie schon die auf Menschenhand spezialisierten Bakiraka. Aber mit Hilfe von Judas Geschichte können sie die Bakiraka zu bezwingen.



## Der Feldzug gegen die Falken... die Rückkehr der Angst

Am Ende setzt der König die Schwarzen Hunde auf die Falken ab. Guts spürt, daß Wyald von einer ähnlichen Aura umgeben ist wie der unsterbliche Zedd. Nachdem seine eigene Truppe dezimiert wurde und in Unkenntnis geriet, wurde auch Wyald in ein massives Wesen. Dann, als Wyald schon von allen für tot gehalten wurde, schaffte er es zur letzten Kraftanstrengung, Geflüchtete in seine Gewalt zu bringen, um sich mit Hilfe der Bakiraka zu retten. Doch weder Erwarten findet Wyald den Befehl, sondern er wird von den Bakiraka zu retten. Aber in diesem Moment erscheint Zedd und tötet Wyald endgültig. Zurück bleibt nur die winzige Leuchte eines alten Mannes.



## Körper und Traum am Ende

Wylaf hat den halben die Augen bei der Wundschmerz gelähmt. Größlich Körper ist durch die empfindliche Folie völlig zerkratzt. Die Sehnen an Händen und Füßen sind durchtrennt, die Zunge wurde ihm abgeschnitten. Er kann deshalb weder lauten noch sprechen. Doch seine Reaktion vor Augen wissen die Palmen willig homogen. Aber den größten Schock von allen erleidet Größlich selbst. Als ehemaliger Kommandant und Anführer muß er erkennen, daß er ohne fremde Hilfe nicht überleben kann. Und Gern schickt sich wieder einmal in die Pahlen zu verlassen. Eine langsame nur sein Lauf.



## Alles verloren, den Behelich gewonnen

Mit einem verlorenen Traum und einem kaputten Körper schwadert jüdisches Selbstbewußtsein um Größlich. Er hat nur noch einen Kuss, um sich das Leben zu nehmen, aber es gelingt ihm nicht. Doch in den Händen der völlig verwundeten Größlich glänzt plötzlich etwas... Es ist der wahre Kern der Kette, die verlorenen Behelich. Vor den Augen des mit dem Wagen herbeigeeilten Gern steht sich plötzlich eine Sonnenfeste an und die Schärpe zahlloser Menschen raucht aus dem Nichts auf.



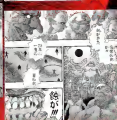
## Eine andere Dimension erscheint. Die Fratze der Verzweiflung zeigt sich...

Für Griffith, der alles verloren hat, wird die helfende Hand von Guts zu einem letzten Rückhalt. Es hilft nicht viel, und auch der Stolz von Griffith ist in Gefahr. Griffith will schwören, aber er kann sich nicht ankommen. Guts, der ihn nicht lassen kann, legt die Hand auf seine Schulter. In diesem Moment regiert der Befehl auf das Schicksal von Griffith. Hier und vergessene blutige Tränen. Dann öffnet sich der veränderbare Raum, so dem auch der große Schrecken der "Furture" abgelesen wird.



Griffith wurde gerettet. Und doch ist alles zu spät...

## Die Sonnenfinsternis



## Wer sind die God Hand?

Der Akt, der während der Zeremonie der Herrschaft der Dämonen, scheint, hat die Form einer Hand. Und da es sich um God Hand (Hand Gottes) handelt, ist es natürlich, dass sie zu finden sind. Denn selbst ein Allmächtiger auch fragen, weshalb es bisher nur vier waren. Kurosawa Mura sagt: "Guts am Anfang schenke mir Void zur God Hand. Nicht und noch werden es mehr und mit Furcht und so schließlich vollständig. God Hand wird also nur noch als fünf Wunden ankommen. Ich denke, daß 'Void' zu einer Art Schlüsselwort ist. Jedenfalls wird es mit Furcht vollständig."

Conrad



Siann



Bei Conrad fällt keine besondere Folgerung auf. Aber bei der Herrschaft der Dämonen scheint er Void zu sein. Im Unterschied zu Jubbik spricht er nicht mehr als absolut notwendig.

Unter den vier ist er der einzige weibliche Wesen. Sie prophezeit, daß Griffith ein Auswuchs gegen das Leben der Fälscher als einer der God Hand wiedergeboren wird.



## Void

Void wird nach "Herr der Engel" genannt. Er ist die "Zeremonie der Herrschaft der Dämonen" durch und besitzt die Bruderschaft. Im Inneren der God Hand scheint er eine Art Schlüssel zu sein.

Jubbik



Er kann Raum und Zeit verändern und ein Bewußtes Geistiges annehmen. Innerhalb von allen der God Hand scheint er der wichtigste zu sein.

## Glückskönige der Begierde

Es sind nachdenkliche Wesen, die sich selbst "Apokalypse" nennen. An ihrer Spitze stehen diejenigen, die die "God Hand" beschaffen werden. Wenn der Befehl die Form eines menschlichen Gesichts annimmt und scheint, öffnet sich die Pforte zum Raum einer anderen Dimension.

## God Hand



## Waren die "Apostel" einmal Menschen?

Was ist ein Mensch, der den beiden in Hosen hält, immer noch Hölle rult, öffnet sich das Tor zur Welt einer anderen Dimension und die Götter Hand anzuheben. Durch das Opfer zum Exzentriker, der einen sehr weit bekräftigt, weil der Mensch, der das Tor zur anderen Dimension geöffnet hat, als ein Dämon wiedergeboren, das man als "Apostel" bezeichnet. Der Gott, den Götter als "Schwarzer Ritter" bezeichnet, hat das erreicht, indem er seine eigene Frau geprügelt hat.



Wiedergeboren als Dämon, um die eigenen Begierden zu erfüllen

## Groteske Wesen



## Woher kommen sie und wohin gehen sie?

Wie haben sie sich normalerweise auf? Zählst du seit Jahrhunderten wie Schachfeld zu Schachfeld zu sehen, Wylid ist ein Verbrecher geprügelt worden und wurde zum Führer einer von König geschaffenen neuen Truppe. Einige von ihnen wurden in den Wäldern beobachtet, andere leben, so wie der Gott, den Götter später begnügt, nicht in der anderen Dimension, sondern nach wie vor in der diesseitigen Welt. Hm! Ist das, daß sie nach sich ihre Wiedergeburt in der diesseitigen Welt finden? Und wenn hundert Jahre kann das nach der Wiedergeburt zu wohnen? Wie und woher sind all diese Wesen gekommen? Woher kommen sie? Woher gehen sie? Woher gehen sie?



Die als "Apostel" Wiedergeborenen



## Mörderische Begierden ausleben

Für sie gibt es nur ein Gebot, und das lautet: "Nun, was man tun will", das heißt der eigenen Begierde freien Lauf lassen. Für sie sind Menschen nicht mehr als Personen oder Spielzeug.



## Zodd, der Unsterbliche

Irrener wurde er nicht vor den Augen von Guts. Da er die Sonnenfinsternis prophesie, ist davon anzunehmen, daß er zum rechten Kaiser der God Hand und der Apostel gehört. Auf der Suche nach mächtigen Gegnern nahe er ihn von Schachfeld zu Schlachtfeld. Gewisse über ihn gibt es sein mehr als 100 Jahren, und waren den Soldaten so er eine geschätzte legendäre Figur. Aber es gibt nur wenige, die seine wahre Gestalt als Mann kennen.



## Was verbindet diese beiden?

### Der Totenkopffritter

Auch er erscheint vor den Augen von Guts. Sein Helm ist einem Totenkopffritterschädel, seine Kleidung einem Skelett. Zann Schwert, dessen Griff an eine dornige Rose erinnert, hält das Rosenwappen auf seinem Schild. Er ist gegenüber der God Hand feindlich eingestellt. Auch stellt sich die Frage, ob er etwas mit dem legendären Begleiter der Maiba, dem Herrscher Geomura zu tun hat. Wieviel erscheint er überhaupt von Guts? Die Einzelheiten bleiben seinem ein Rätsel.



## Auch sie sind Monster, aber...

Der unsterbliche Zodd und der Totenkopffritter sind keine Menschen. Aber sie unterscheiden sich auch von der God Hand und den übrigen Aposteln. Im Gegensatz zu den übrigen Aposteln nimmt Zodd nicht an der Zeremonie der "Heiligung des Demons" (Adversus Demons) teil. Außerdem ist Zodd der Totenkopffritter seinen tausendjährigen Feind. Im Gegensatz zu Zodd, der auf Seiten der God Hand steht, scheint der Totenkopffritter auf der gegnerischen Seite zu stehen. Welches Geheimnis verbergen diese beiden Wesen?





Die Fäden sind in eine andere Dämonen-Handbegegnung worden. Vor ihnen erschienen die Vier der God Hand und verkündeten, daß Griffith den reinen Begehrt erhalten habe, weil er dafür "qualifiziert" sei. Sie drängen ihn, sich seine ehrsüchtigen Wünsche erfüllen zu lassen und verlangen die Preis dafür das Leben aller Falken. Vain verkündet, daß er die Zustimmung der "Herabkunft des Dämons" erlittet. Griffith wird auf einen steinigen Altar in Form einer Hand gehoben und von der God Hand bedrängt, an seinen Traum fortzubauen.

Das "Ei des Herrschers" gelangt zu denen, die Dämonen werden können

# Die "Herabkunft des Dämons"



**Griffith's Entschluß**  
Graz, der dem Altar heutzutage zu, erscheint vor Griffith, der nun sich selbst um eine Herabkunft angr. Aber als Griffith ihn erblickt, verliert er den Entschluß. Deshalb war eine Antwort auf die Herabkunft: Griffith die richtige Hand, die den Altar bedrängt, um ihm eine Antwort zu verleihen, die der neue Dämon würdig ist.



## Das Schlachtfest beginnt...

Griffith trifft eine Entscheidung und der Fallon wird als Zeichen ihrer Opferung an die Dämonen ein Blutbad ausgelassen. Angesichts von Brandsturz versammeln sich die Dämonen. Kousa wird getötet, während er einen Toten sieht. Pappas wird stricken, während er sich schmerzhaft über Kitaru legt. Auch Judasa, der Kyskar bis zum Ende beschützt, verliert sein Leben. Die Fallon sind am Ende.



Die Wunden  
geheilt

## Das Blutopfer macht Griffith zu einem der God Hand

Überlebt das Blutopfer, so ein von Schicksal schicktes Inferno aus, während Griffith, gesteuert von den Leiden aller Fallon, eine Götze werden. An den Fallon besetzt er eine schwere Klausur, auf dem Rücken Schwärzen, auf dem Kopf trägt er den goldenen Helm. Griffith wird als Dämon "Furach" mit Schwärzen der Finsternis wiedergeboren.



Griffith als Schützling

Einer nach dem anderen fällt...

... Auch Judasa, der Kyskar bis zum Ende schützt.

Korcas im Traum



## Guts und Kjaskar..

Der stillste scheiterte Guts kämpfte verzweifelt gegen die übernatürlichen Wesen. Dass besaß er, daß Kjaskar gelassen wurde. Vor seinen Augen schwebte der Dämon. Denzsch hieß und verzweifelt Kjaskar Guts zwischen vor Wut, aber sein Körper ist gefesselt, und er kann sich nicht bewegen. Er verliert sein rechtes Auge und seinen linken Arm, Kjaskar wird übermüdet. Jetzt bleibt nur noch Verurteilung.

## Nur diese drei überleben

### Überlebt oder übriggelassen? Die Flucht aus der anderen Dimension

Der Zweikampf ist in die von Guts Hand befehligen andere Dimension eingedrungen und kämpft den gegen Zadd. Aber er brecht den Kampf ab, um mit Rikkelt, Kjaskar und Guts durch die als "Tor" bezeichnete Wunde durchzubrechen. Das ist es, das ihn in den Bergen findet. Das ist das Haus des Schmieds Guts ab.

### Nur einer der zwei- ten Gruppe hat überlebt: Rikkelt

Von der Restgruppe für Guts hat sich die Fülle in zwei Gruppen aufgetrennt. Rikkelt bleibt bei den Verwundeten, die sich abtrennen Gruppe in Wut. Währenddessen, wird die Gruppe von neuen Dimensionen Wunden eingegriffen und verbleibt, verbleibt Rikkelt und von Zweikampfen gehen, er hat sich immer überlebt. Er überlebt sich, aber Gruppe wiederum Unterhaltung, sondern in, die ihn auf den Pfaden der beiden Gruppen nachweisen. Das ist es, was der unerfahrene Zadd und der Zweikämpfer zwischen nach neuen Wunden eingegriffen. Guts ab.



# Die Überlebenden der Sonnenfinsternis

Sie tragen das Brandmal, aber sie haben überlebt. Sie sind dem Opfer entgangen. Wird ihre Zukunft düster oder hell sein?



## Guts schwört Rache an den Dämonen

Mitels der Heilkräfte der Schuppen einer Elfe wand Guts' Leben gerettet. Er erwachte tief in den Bergen in der Ferne eines Schmieds, zu dem er sich vor seiner Rückkehr zu den Falken zurückgezogen hatte. Guts bemerkte, daß Kaskar lebt und eilt zu ihm. Aber Kaskar wurde durch die Schrecken der Sonnenfinsternis so traumatisiert, daß ihn Persönlichkeit auf die Suche eines Kindes zurückgeführt hat. Impulsiv rettet Guts aus der Höhle heraus. Vom Totenkopfkrieger erfährt er, daß er von jetzt an in einer 'Zwischenwelt' leben muß. Den dämonischen Wesen, die nach und nach aus der Dunkelheit gehorchen kommen, um über ihn herzufallen, hält er einen Racheversuch entgegen.



## Merkwürdiges an Kjskars Körper

Der Angriff der bösen Geister auf Guts brachte plötzlich ab Kaskar ist aus der Ferne nach draußen gekommen. Auf dem Rückweg zur Mitternachts Guts sich vor, wie Kaskar von bösen Geistern umzingelt wird. Aber nichts von dem passiert. Vielleicht scheint nur Kaskar irgend etwas nicht zu verstehen. Vor den Augen des heranziehenden Guts bringt Kaskar ein vom Rosen behülltes Kind aus Welt. Guts bringt es nicht fertig, das Kind zu einem Dorf gehen die Sonne auf, und das Kind steht sich mit den anderen Geisteswesen in der Schattenwelt zurück.



## Godot, der Schmied in den Bergen

Nach seiner Trennung von den Falken hat Guts sich in die Eisenberge der Berge in den Schmied Godot und seiner Tochter Erika zurückgezogen. Der war früher wand in der Stadt ein berühmter Handwerker, an dem alles in die Berge gingen, weil er nicht für die Adligen arbeiten wollte. In den Bergen hatte seinen Haus wohnt Erika, und die natürlichen Gegenstände verbot, daß sich ihre Geister dort bewegen.



Erika



Der Ruppel



Der Aufsteiger auf Burg Koca

Die Übergabe von Gerns erblickt den Frieden.

Wiederum lässt die Gern bewacht, während die Kaiser von Burg Koca Angst und Schrecken nachliesen. Er dankt Puck gar nicht, alle in dem Aussehen durch seine Schlangenwachen, der Schwere Kette, im Moment. Der Anführer des Raubers ist in Wahrheit ein menschlicher Wesen, das sich selbst in Aspidon bezeichnen. Während Gern gegen den Dämon kämpft, geht die Stadt um sie herum in Flammen auf. Am Ende bleibt Gern zurück. Er wendet sich von der bewachten Stadt ab und wendet sich auf die Suche nach einem neuen Tagort.



Frieden

### Die Räuber von Burg Koca

Wird die Anführer gefangen, so können diese Kette angedrückt die Unwesen in der Stadt stoppen, aber das alle werden vom Guts erledigt.



Die Elfe Puck

Puck gehörte ursprünglich zu einer Gruppe von mehreren Unschelbigen, konnten aber er wird von Kaiserin aus der Burg Koca überfallen und bei seinen Gefolge zur Zuchtsche für ein Meistertum gemacht. Nachdem Gern er zu einer Notlage steht, wird er zu einem neuen Begleiter. Die Gutslichte er wieder so sehr geschwächt umherstreifend in Wäldern, so die Bezeichnung "Luzerball", wohl gewandter Elfen mögen über anderen Kinder bei können Wunder tunen oder die Gefühle der Menschen lesen. Zunächst kommt die Elfenpuppe, die in Besitz von Kaka, wie von Puck. Aber dann hat Guts natürlich keine Ahnung.



### Der Mönch und Colette

Guts trifft die beiden unterwegs auf einer Bergstraße. Sie behandeln Guts sehr freundlich, aber schließlich werden sie von bösen Geistes überfallen und getötet.



Das ist einer stinkenden Zirkeln, der Oplon, beide Dämonen und beide Gutsen zu. In Kommen, wie, daß völlig Unschelbige mit in der Zwischenzeit gezogen werden und dann, nach Oplon fallen. Wenn der Mönch und Colette sich nicht mit Guts angeschlossen hatten, wären sie durch Wunden wohl ebenfalls begnügt.



## Guts und seine Umgebung

Alle, die mit Guts zu tun haben, werden vom Unglück heimgesucht. Ist auch das Schicksal?



### Vargas

Dennals Entlassen auf der Burg. Der Graf hat seine Frau und seinen Sohn mit dem Gewissen, die empfinden werden. Hoff gegen und große Furcht, von dem Grafen Vargas hängt das Schicksal der Burg davon.

Haß/Furcht



### Der Graf

Er hat seine eigene Ehe Frau die Oplon, die Augen, beachtet und er zu einem Meistertum geworden.

### Daal

Er ist Mönch und die rechte Hand des Barons. Daal erklärt immer mehr Unschelbigen in Kerna.



Valent Thacker

### Theresia

Die Tochter des Grafen, gegen Guts, der sie heiraten will, am sie zu einem schlag verurteilt und sie in völliger Verzweiflung, gewesen hat, liegt sie nun im Grab.



Der Graf ist ein Herrscher, irgendwas in der Provinz, der sich selbst in die Dose verbaute hat. Unter dem Deckmantel der Jagd nach Kerna bringt er schließlich seine Untertanen um. Guts trifft auf Vargas, selbst ein Oplon des Grafen, und versucht alleine den Kampf gegen den Grafen auf. Während des Kampfes offen sich die Pforte in die untere Dimension und Guts trifft erneut auf die von ihm getötete Guts Hand.



### Sondaag

Ist Berggott, der dem Guts diese Welt in der Niederlage gegen Guts nicht verweigern konnte, ließ er sich ein Teil vom Körper des Grafen, empfangen und wird selbst zum Monarchen.





die Macht der  
God Hand in  
Händen. Noch  
hat er sie nicht  
genutzt, aber...

Wird Guts noch stärker werden?

zwischen Guts und der God Hand im Inneren. Guts hat in nur fünf seiner Bewusstseins- und der Kaiser ist unsere künstlerische Art gerade zu geschult, halbwegs auf gleichem Niveau gegen die Apokalypse zu kämpfen. Das bedeutet, an der Spitze der Apokalypse steht Femur, dessen Kraft wir auch nicht einmal sehen können...  
Könnte Mann: "Gut! Na ja, das bedeutet ich verlor es in einem. Die Leute meinen, daß Guts gegenwärtig seinen Gegner überlegen könnte. Guts hat...  
Kann man daraus schließen, daß Guts auch die Kraft von der nicht-menschlichen Wirtin gewonnen wird? Könnte Mann: "Nein, denn dann wäre Guts ja selbst kein Mensch mehr, das wäre etwas. Andererseits ist Guts menschlich, aber dabei immer wieder Glück hat." Heißt das, daß die Frage des Glücks oder Unglücks die größte Rolle spielen wird?

Es liegt auf der Hand, daß im Mittelpunkt dieser Geschichte auch weiterhin Guts. So wie auch einen Entscheidungspunkt gegen die Pläne der God Hand innerhalb der Gerechtigkeit des Feindes stehen wird. Zum Schluß soll dabei die zukünftige Entwicklung der Story angesprochen werden. Was ist überhaupt das Ziel der God Hand? Es ist leicht möglich, daß Guts in auch nicht einmal schaden wird, der God Hand überhaupt nur zu begreifen, solange er diese Frage nicht beantwortet kann. Und bei der God Hand durch den Betrug von Femur das Seelen der Vollendung erreicht? Könnte Mann: "Nein, ich habe eigentlich vor, die [Entwicklung der] God Hand mit Femur vor dem Abschluß kommen zu lassen. Das Ziel [der God Hand] verfolgt) möchte ich ein wenig Zeitpunkt eigentlich nicht unbedingt vermeiden. Ich will aber einen Tip geben. Das Schlusswort heißt "Voll". Der Rest überlasse ich der Phantasie des Lesers."

## Zwei Jahre eines Lebens auf der Wunderschaft sind vorbei. Aber der Kampf hat gerade erst begonnen.



Einmal Jahr! Auch die Grundlegenden von Midland nicht vergessen!  
Jahn zurück, achtung!  
Könnte Mann: "Gut! Ein ganz frischer. Ich habe schon das Gefühl, daß ich die Handlung noch einmal nach Midland bringen muß, auch wenn es vielleicht nicht direkt ein Anzeichen ist des Abschlusses. Der Schluss kommt also bald."  
Wird diese Entscheidungsbildung möglich?  
Könnte Mann: "Dabei möchte ich mich nicht beirren, ich habe nur noch kleine Gedanken darüber gemacht. Ich habe gedacht, die Leser können sich schon auf die Rückkehr nach Midland und die weitere Entwicklung der Handlung freuen. Und die Entscheidung... also, das weiß ich selbst noch nicht so genau. Auch, ob also mit Guts oder, also ob es (nach dem) weitergeht."

Wird die Handlung nach Midland zurückkehren?



Midland Torenkelt und der Tokenkopfritter  
Was haben sie miteinander zu tun? Und was für eine Rolle spielt Zadd dabei?

Die Grundlegenden von  
Midland und der Tokenkopfritter?  
Sessant des Anmerkungen zwischen Guts und Femur scheint sich die Tokenkopfritter irgendwas ein besonderes Verhalten der God Hand zu haben? Könnte Mann: "Ja, ja, das ist wirklich sehr interessant. Eigentlich etwas was zwischen dem Tokenkopfritter und einem der God Hand selbst ist, und das hat irgendwie in der Situation geführt, in der wir uns jetzt befinden... Es ist aber wirklich eine ungewisse Idee des Geschehens."

Wenn die Handlung nach Midland zurückkehrt, werden wir auch Clackers wiedersehen. Sie sind dann nicht ein ganzes Stück größer? Ob sie von der Wunderschaft von Griffith weiß? Was wird sie tun, wenn sie das erleben?





11. 7. 1966  
April 1975

ca. 1974  
1976

1977  
April 1979

April 1982

Frühjahr 1985

April  
Sommer

August

1988

Geboren in der Präfektur Chiba.  
Einstieg in die Grundschule. Miura beginnt, Manga in seine Schulthefte zu zeichnen.  
Als der 2. Klasse sagt sich Miura in Manga mit Pencil heraus.  
Miura beginnt zum ersten Mal Maschenpapier zu benutzen.  
Die Manga-Comic "Mitsuru Comics". Das Hauptwerk.  
Miura beginnt über 40 Folgen (Abb. 1).  
1. Klasse "Ken no mitsuru" (Abb. 2).  
Einstieg in die Mittelschule. Um diese Zeit verwendet Miura zum ersten Mal Halbkreis und sagt an, die Profi zeichner.  
Einstieg in die Oberschule. In der Kantoklasse trifft er auf Gleichgesinnte, die Manga-Zeichnen und zum Lebensmittelpunkt. Miura beginnt, Notizen und Ideen für Entwürfe in Schultheften fürzubilden, nur Augenblicke die er es zur Unvernunft beibehält (Abb. 3).  
Ab März. Vor dem Beginn des Studiums zeichnet er "Futaba" (50.5) und "NOA" (34.8), die er an die Zeitschrift Shonen magazine einschickt.  
Einstieg in die Kantoklasse der Nihon University.  
Für "Futaba" erhält Miura den 34. Preis für Debutanten der Shonen magazine (Abb. 4).  
"NOA" erscheint in der Nr. 5 der Zeitschrift Fushigi magazine (Abb. 5), aber danach folgt eine schwierige Zeit, in der Miura nur Abgaben erhält. Als Konstruktion weiß er natürlich nach bewährten Aufgaben zeichnen (Abb. 6).  
Für die November-Nummer von Konkōdo wird "Berwick" (18.5) als überhöhtes Werk ausgewählt (im späten Comic nicht enthalten). Der Prototyp von Gao mit zum ersten Mal vor die Augen der Leser (Abb. 7). Das dunkle Zeichnen in warben.

# Biographie und Werkverzeichnis

1989

Dezember

1990

August

Dezember  
1991

1992

November

1997

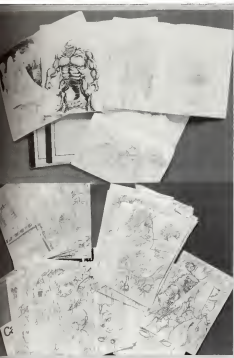
Februar

Als Student an der University. In der Mai- bis Juli-Nummer von Animate House erscheint. Das "Ichi" einer Idee von Mitsuru Takashi, die eine Werk von Miura, das als Fortsetzung in einer Zeitschrift erscheint. In der Oktober-Nummer von Animate House erscheint "Berwick". Der schwarze Kerker. In der Folge auch in Einzelheften. Biographie und Werkverzeichnis.  
Bei Jiji Comics erscheint. Der "Erste Verflechtung" von Mitsuru Comics (Abb. 8).  
In der Januar-Nummer von Animate House erscheint "Berwick". Das "Berwick". Zwischen Februar und Juni erscheint das als Fortsetzung "Decker" (auch eine Idee von Mitsuru Takashi). Jiji Comics veröffentlicht die Decker als Einzelband (Abb. 9).  
In der September-Nummer von Animate House beginnt "Berwick" als Fortsetzung zu erscheinen (REVENGE 1-10).  
Bei Jiji Comics erscheint "Berwick" Band 1 (Abb. 10).  
Mit der August-Nummer von Animate House "Berwick - REVENGE 9 - Das Goldene Zeitalter" beginnt der Rückblick auf die Jugendgeschichte von Gao, das Werk wird aber nicht sehr populär.  
"Japan" (Galer Mitsuru Takashi) erscheint als Fortsetzung in Nr. 1 bis Nr. 5 der Zeitschrift Young Animate. Der Nr. 11 enthält die Episode Nr. 1 von "Berwick" (Beginn des Endens als Fortsetzung in neuer Aufzeichnung).  
Bei Jiji Comics erscheint "Japan" (Abb. 11). Seiden konzentriert sich Miura ausschließlich auf die Arbeit an "Berwick". Inzwischen erschienen die ersten Übersetzungen von Animate (Abb. 12).  
In der Nr. 8 von Young Animate erscheint die 96. Episode von Berwick. Der Rückblick auf die Jugendgeschichte von Gao ist abgeschlossen.  
Das "Berwick Illustration Book" erscheint. Mit Young Animate Nr. 5 wird Berwick wieder aufgenommen.



Ich würde auf ein Schülchli geschaut habe, als ich in der zweiten Klasse war. Vielleicht wollte ich damit aufpassen. Eines der schönsten Erlebnisse in meiner Kindheit war es, wenn jemand meine Zeichnungen lobte.  
Im Kindergarten: Die Kunst an der Wand des Mannchen? rafft hier gerne an. Als ich klein war, lag meine Familie oft am Tisch und wir saßen in einer neuen Schule, dann kam ich zum Zeichnen von Comics neue Freunde gewonnen. Wenn ich jetzt an das Jahr nachdenken kann ich sagen, daß mir die Kunstunterricht gehalten hat, mehr als das zu beibringen (lacht).

## „Der Umgang mit meinen Freunden war sehr stimulierend“



Ich auch darüber weiß. Ich hatte fünf Freunde, die alle Comic-Zeichner werden wollten. Alle zeichnen, aber es hatten auch noch andere Talente, einer spielte sogar Beispiel Gitarre. Der Umgang mit ihnen war sehr stimulierend. Sie sagten mir neue Dinge, erzählten mir Filme und Bücher. Alles mit dem Ziel, Comic-Zeichner zu werden. So war unsere Gruppe. Ich weiß noch, wie die Gymnasialzeit heute und, aber damals waren die Freunde auch irgendwie Bosheit, und man versuchte immer, sich gegenseitig auszusuchen, aber es war immer ein positiver Wettkampf. Ich wollte noch besser werden, aber es war nicht so, daß man sich da auswählte. Ich wollte gehen, jedes Buch lesen. So ging ich vor. Dann merkte ich, daß man aus Comics-Machen nicht nur gut werden konnte. Als ich in der Uni kam, aber ich auch das Interesse von Storys. Ich habe mich während meiner Universitätszeit um einen Film bewußt, und das war die Anfang meiner Karriere.

FRAGE: Haben Sie damals als Assistent gearbeitet?

KM: Nein, nie.

FRAGE: Also haben Sie den Aufbau der Bilder und die Aufteilung der Szenen alleine gelernt?

KM: Gena. Ich habe mich mit meinen Freunden versprochen, niemand an die Sache zugewandt. Eigentlich hatte ich hierfür nur einen Lehrer.

FRAGE: Gibt es denn keinen Comic-Autor, der Sie beeinflusst hat?

KM: Doch, klar, sehr viele sogar. Ich bin von allen Comics aus allen Epochen beeinflusst worden. Ich bin sehr leicht zu beeinflussen. Wer mich am meisten beeindruckt hat, kann ich gar nicht sagen. Ich war immer schon von allen Comics fasziniert, und diese Einflüsse haben sich schrittweise gegenseitig angelehnt. Und zum Schluß bin ich dann zu meinem eigenen Zeichnerstil gekommen.

FRAGE: Was der Frage nach dem Einfluß nicht abgemien, gibt es einen Comic, der Ihnen als Leser besonders gefällt?

KM: Alle Zeichner, alle Storys beeinflussen mich, wenn Sie mir gefallen. Mir gefallen alle Comics, die ich lese.

FRAGE: Nun sind Sie ja ein Profi-Comic-Zeichner. Zahlreiche Leser versagen Ihnen Comics. Sind Sie stolz darauf, es immer gebracht zu haben? Lesen Sie die Comics von anderen Autoren mit dem Gedanken, das Ideen in Ihre eigenen Geschichten zu verwenden, oder lesen Sie sie nur zum Vergnügen?

KM: Auf diese Frage kann ich absolut nicht antworten. Ich bin ein Comic-Autor, aber gleichzeitig eben auch ein Comic-Leser.

## “Es gibt vieles, was ich zeichnen möchte, aber im Moment konzentriere ich mich auf Berserk”

FRAGE: Wenn man sich so mit Ihrem Werkset, hat man den Eindruck, Sie haben sehr viele Interessen. Haben Sie noch viele Ideen, die Sie verwirklichen möchten?

KM: Ich habe auch viele, die ich umsetzen möchte, aber ich habe keine Zeit dazu (lacht). Ich habe damals begonnen eine Sciencefiction-Erzählung zu schreiben, aber ich habe keine Zeit, sie fertigzustellen. Ich konnte nicht einen Roman schreiben.

FRAGE: Was halten Sie von anderen kann man bemerken? Möchten Sie keine Zeichnerkarriere machen?

KM: Dann denke ich eigentlich keine. Dann und während meine Freunde schick ich habe natürlich viele Freunde, die zu anderen Bereichen besser als ich, und diese konzentrieren sich mehr lieber auf meine spezielle Arbeit. Auf alle Fälle will ich jetzt mal das, was ich momentan mache, aber gar nicht Berserk. Ich möchte eine Story, die in Serie gegangen ist. Was ich mit anderen Sachen anfangen würde, könnte ich BERSERK nicht fertig machen und das wäre wirklich schade.

FRAGE: Kommen wir zu BERSERK zurück, wie wird die weitere Entwicklung der Story aussehen?

KM: Vor allem will ich mehr weibliche Figuren einführen, um die Welt von BERSERK etwas zu beleben. Ich will nicht nur von einer aus männlichen Welt erzählen. Deshalb habe ich es für besser, einige weibliche Figuren einführen zu lassen. Und dann will ich auch ein paar Personen hinzufügen, die mir ganz interessant sind. Nicht unbedingt ein vollständiger Ersatz für die Fälscher, aber es sollen Figuren sein, die in eine ähnliche Situation gebracht zu sein werden. Mit dem alles so es ihm sehr gerne einführen. Aber die Figuren sollen dennoch auch ganz so eng mit dem Ganzen verbunden sein wie die Figuren, die mich inspirierten mit Guts Gedächtnis positiven können.

FRAGE: Ich kann es kaum erwarten, diese neuen Figuren kennenzulernen. Ich würde besonders darauf, daß Sie werden mit dem Zeichen anfangen. Galt Sie das Interview heute. Muss eine Phase von zwei Monaten eingelegt. A.D.B. Ich danke Ihnen von ganzem Herzen für dieses interessante Gespräch.

(4. Dezember 1990)

FRAGE: Sie wollen also sagen, Zeichnen war auch schon in Ihrer Jugend die größte Leidenschaft. Ihre Serie: Wenn haben Sie denn bewußt damit gedacht, Profi-Zeichner zu werden?

KM: Das war während meiner Zeit am Gymnasium. Bevor ich zum Gymnasium kam, war Zeichnen für mich die Wichtigste überhaupt. Ich zeichnete Comics und mehr. Praktisch konnte ich schon zeichnen, aber ich hatte keinen blauen Schimmer, wie aus eine Story entwickelt. Ich ging auf ein Kunstgymnasium und als ich dort neue Freunde fand, merkte ich, daß ich mich alle für Filme, Musik usw. interessieren und

# Interview

FRAGE: Sie scheinen sehr viel zu spielen. Dürfte ich Ihre Arbeitskammer?

KM: Genau, wenn's auch nur für eine Stunde pro Tag ist, aber ich habe Spaß dabei. Es gibt Spiele, die länger dauern als zwei Stunden fernse, andere wieder, die hab ich auch nur ferngesehen, die habe ich nur dann für den Urlaub mit. Normal hab ich nur einen Nintendo 64 zuhause.

## "Ich lebe fast wie ein Vampir"

FRAGE: Wie organisieren Sie Ihre Arbeits- und Freizeit? Können Sie uns ein Grob- und Feinbild beschreiben?

KM: Mein Tagesprogramm ist folgendmaßen unterteilt: Ich steh um sieben oder acht Uhr abends auf. Dann laufe ich so um halb zehn, wenn mir der Arbeit aus. Dann esse ich was und setze mich wieder an den Zeichentisch. Dann mache ich wieder eine Pause zwischen drei und vier Uhr morgens, da esse ich dann wieder was und sehe mir die Videospiele an, die ich während des Tages aufgenommen habe. Dann geht's wieder an die Arbeit. Um sechs Uhr morgens esse ich dann noch mal was und arbeite dann bis Mittag durch. Wenn ich sehr viel Arbeit habe, mache ich bis ins abend oder manchmal auch bis zwei oder drei weiter. Wenn weniger Arbeit ansteht, dann stehe um bis elf, halb zwölf. Dieser Ablauf wiederholt sich jeden Tag.

FRAGE: Ist Ihr typischer Arbeitsspannen genau festgelegt?

KM: Ja. Und wenn ich einen Person nicht fertigkriege, verschiebe ich die Arbeit auf den nächsten Tag. Ich würde meinen: Was heißt das, umso zu auf, daß ich einen Tag Spielraum habe, aber es kommt schon gelegentlich vor, daß dieser eine freie Tag auch wegfällt. Ohne diesen Spielraum würden sich meine Arbeitszeiten wahrscheinlich immer weiter vergrößern. Ich bin recht schnell mit dem Zeichenstil. Wenn ich dagegen Flasche verwerde, brauche ich immer ewig.

FRAGE: Wie viele Stunden arbeiten Sie pro Tag?

KM: An Blumenschnitten würde ich sechs pro Tag. Wenn man so arbeitet, so ein Monat schnell um. Ich habe zum Abgabetermin pro Monat. Das Storyboard mache ich reibenden, das ist also nach ein oder zwei Arbeitsschritten fertiggestellt. Die Zeit für das Erstellen des Storyboards wird mir vom Redakteur, Herrn Schmidt, eines eingegeben.

FRAGE: Und was ist die Schwierigkeit dabei für Sie?

KM: Das ist, ich finde, das ist, bevor ich schlafen gehe, und immer die schwieriger. So gehen sechs Uhr morgens, da habe ich dann schon zu zwei Stunden gearbeitet, da bleibe ich nicht mehr viel Konzentration übrig. Aber obwohl ich so hart arbeite, bin ich immer in Zorn. Deshalb habe ich mir immer einen Tag frei. Wenn ich nur mit dem Bleistift zeichne, kenne ich jedoch mein Programm ist die Regel ganz gut durch.

FRAGE: Wie arbeiten Sie? Voll konzentriert oder beiläufig? Sie sich selbst bei der Arbeit?

KM: Ich mache immer was anderes nebenbei. Fernsehen, zum Beispiel. Außer wenn ich am Storyboard arbeite, sonst ist immer der Fernseher an oder ich höre Musik.

FRAGE: Also der Fernseher läuft und nebenbei schauen Sie noch Sachen auf Video auf, die Sie sich dann in den Pausen ansehen?

KM: Ja, genau. Sogar Freunde können neben mir spielen, selbst mich kann helfen. Ich kann dabei sogar besser arbeiten.

FRAGE: Gibt es Gegenstände, die Sie unbedingt zum Arbeiten brauchen?

KM: Also, ich trinke sehr viel Wasser, und deshalb sieht immer eine Flasche Wasser auf dem Tisch.

FRAGE: Kaltes trinken Sie lieber?

KM: Doch, sehr viel sogar. Oft trinke ich so viel, daß ich Magenschmerzen bekomme. Dann trinke ich auf. So ist es mit dem, immer noch nicht besser geht, trinke ich nur noch Wasser. Wenn ich wieder gesund bin, trinke ich wieder Kaffee. Dann geht es mir wieder schlecht und dann kommt wieder der Tee, dann die Wasser und so weiter (lacht).

FRAGE: Aber wenn Sie keine Magenschmerzen haben, trinken Sie ein kaltes Kaffee?

KM: Ja, aber ich trinke wirklich unglaubliche Mengen Kaffee.

FRAGE: Gehen Sie denn nie weg und trinken Alkohol?

KM: Nicht, daß ich keinen Alkohol mag, aber das tut ich allemal. Ich könnte mich kaum dazu.

FRAGE: Was machen Sie in Ihrer Freizeit?

KM: Freizeit habe ich keine. Dieses ganze Jahr oder habe ich keinen einzigen Tag frei. Denn ich mache ich zwei Wochen Urlaub, aber die werde ich wohl dann verbringen, nur in einem Hotel zu sein.

FRAGE: Dann sehen Sie ja nie die Sonne?

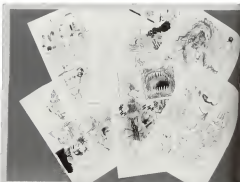
KM: Ich sehe den Sonnenaufgang von meiner Terrasse aus. Die Sonne ist so stark und

bekommt mein Augen mehr. Mit dem künstlichen Licht kann ich nicht gut kommen. Sonst sieht sehr ich nie. Ich liebe vor ein Vampir.

FRAGE: Trinken Sie Sport?

KM: Manchmal, einfach so, mache ich Ausbrüche oder Beachvolleyball. Kommt aber ganz auf die jeweilige Situation an.

FRAGE: Sie scheinen recht gesund zu sein. Brauchen Sie diese regelmäßigen, freien Tage? Oder wenn der Tagesrhythmus feststeht, kann man sich an jede Situation anpassen? Ich denke mir oft, ich bin fast Comic-Zeichner geworden, dafür gib mir, Comics zu machen. Ein harte Leben ohne Urlaub macht mir nichts aus, solange es Tag für Tag regelmäßig abläuft. Andererseits schaffe ich es nicht, meine Kraft konstant zu erhalten. So kann man es machen.



Oben rechts: Schreibhefte mit Ideen aus der Zeit der Oberschule und der Unimatt. Unten rechts: Prototyp von einem Vampir. Oben links: Prototyp von einem Vampir. Oben links: Prototyp von einem Vampir.

## "Der Kunstunterricht hat mir geholfen, meine Identität zu bewahren"

FRAGE: Sie sagen, Sie sind zum Comic-Zeichnen gekommen, wenn haben Sie zum Malen gefunden. Comic-Zeichnen zu lernen?

KM: Das ist nicht so lange her, daß ich mich nicht daran erinnern kann. Vielleicht Kindergarten. Ich habe schon Sachen gezeichnet. Bevor ich in der Grundschule ging, bin ich. An diesem ersten Comic, kann ich nach hinten erinnern. Ich weiß nur noch, daß

**FRAGE** Warum von ganz Weiz werden Sie freigelegt? In den Innenangabeperioden schauen ja auch immer mehr Menschen aufeinander, das kann man nicht, daß auch Gott und der Teufel in die Geschichte verwickelt werden?

**KM** Na, denn denke ich überhaupt nicht. Ich glaube, wenn ich Weiz wie Gott und Teufel benutzen würde, dann wäre die Welt immer einfach sehr kreativ, ohne Teile oder Organismus. Gott und der Teufel sind Geschöpfe des Menschen, von menschlichen Geist geschaffen. Das ist nur absolute Geschichte wie die Sache mit dem Ei und der Henne, was war zuerst da? Der Exorzismus Gottes und der Dämon sind im Falle der menschlichen Existenz. Wenn ich Gott und den Teufel in BERSERK einsetzen würde, dann würde ich ja nur ein Bild, ein Abbild des Menschen zeichnen. Ich hoffe, die Leser werden meinen Gedanken nachvollziehen können. Ich will ihnen nicht meine Sicht der Dinge aufzwingen.

**FRAGE** Kländische Sie auch immer wissen Details fragen, nämlich nach dem Kampfsystem. Die Kampfsysteme in BERSERK scheinen sehr wichtig zu sein.

**KM** Kampfsysteme erfüllen mir sehr, aber ich habe mir darüber keine speziellen Informationen besorgt. Eherlich gesagt, erachte ich diese Serie, indem ich mir Kämpfe zwischen Kämpfern oder Kämpfern vorstelle, nur als die schlichten Kampfsysteme zu zeichnen. Es mag schwierig sein, aber ich will eine Harmonie zwischen Realismus und Fiktion erreichen. Meiner Meinung nach können Gott und sein Rosenkreuzer beide Götter mit einem Hebel bewegen. In Wirklichkeit habe ich, daß es nicht so einfach ist, eine solche Feinheit zu finden. Obwohl ich genügend Informationen habe, würde ich meine ungenügende Idee auch abgeben. Ich würde eine Comic-Geschichte mit einem Kämpfer schaffen, der so etwas auf halbem Wege zwischen Informations-Comics oder Kampfsystemen und den eher unheimlichen Zeichnerstilformen liegt. Ich würde den Stil des Vorgesetzten geben, was ich auch jemand anderem kennen, große Kämpfe sind nicht notwendig. Ich werde nur einen Teil davon wie in Holzer zu Ken zeichnen, aber ich hoffe, die Leser können verstehen die Szenen, in denen der Gefährte explodiert. Bei den Kämpfern bin ich nicht verantwortlich (lacht).

**FRAGE** Aber Sie scheinen doch gerade mit Expertise in Kampfsystemen zu sein. Man denke, daß BERSERK eine Manga- und Manga-Geschichte auf der Welt der Fantasie ist, aber es gibt auch so Stellen wie im Kampf zwischen Gott und Großkühn, die die Lesenden mit einem Hebelgriff gewirkt.

**KM** Also ich will nicht, was man hier als Experten bezeichnen kann. In meinem Umfeld gibt es viele Leute, die sich mit dem Kampf beschäftigen, einige bekommen die sogar. Ich mag die Kampfsysteme schon sehr, aber für diese Leute ist es nur eine Amuseuse (lacht). Wenn ich alle Informationen über Kampfsysteme benutzen würde, da sie zur Verfügung stehen, könnte ich daraus eine Story machen, aber wenn ich dann in der Mensch denke, daß sie näherkommen, dann geht das nicht, dann im Vergleich zu dem, was ich doch bloß ein Anfänger. Daraus bereich überlasse ich anderen Autoren.

## Wie hat der Kampf von Mike Tyson sie beeinflusst?

**FRAGE** Aber diese Leute haben Sie immer dafür gewirkt.

**KM** Ja, in gewisser Weise. Im Grunde genommen gefalle mir am besten Comics und Bücher über Kampfsport und nicht der Kampfsport an sich. Aber es kann auch schon mal vorkommen, daß Kampfsport sehr dramatisch ist. Der Kampf Holyfield gegen Tyson war so dramatisch, daß es mir sehr gefallen hat. Die Töne geklungen waren. Das war echt unglaublich. Ein Freund hat mir ein Video davon geschickt. Als ich ihr Körper beim Weizen ist, das hat mich sehr beeindruckt. Im Schwergewicht gibt es keinen der diesen die Wüste machen kann (lacht). Das Modell für Gott Körper in Holyfield war beschleunigt und tatsächlich die Länge nach unten. Solche Beschleunigung habe ich noch nie vorher gesehen. Die meisten Leute nur hatten Training machen.

**FRAGE** Comics- und Buchleser geben an Ihren Job. Haben Sie außer Comics noch irgendein Hobby?

**KM** Videospiele sind ein Angewandtheit mein Lieblingshobby, weil man dazu wenig Zeit braucht. Momentan mache ich vor allem Simulationsspiele. Am meisten mag ich noch gut games Spiele, die Gefühlsregungen vermitteln, vor allem in der Welt des Gymnasiums, A.D.R.I., sowie Action-Spiele. Mir gefallen eigentlich alle Spiele, die gerade so in sind.

Bücherregal mit Quellenmaterial

|      |      |      |      |         |      |      |      |
|------|------|------|------|---------|------|------|------|
| 0    | 3    | 9    | 12   | 15      | 18   | 21   | 24   |
| Abel | Kain | Adam | Adam | Schäfer | Abel | Adam | Adam |
| Abel | Kain | Adam | Adam | Schäfer | Abel | Adam | Adam |

Notizzettel für den Assistenten

Im Disackamp mit dem Abgabewort. Meines typischer Tagesplan ist tatsächlich ein vollkommenes Nachkommen bzw. ein Vampir.

Ein Bild aus der 8. Episode, in dem Mike Tyson mit einem Maßstab besetzt. "Der Titel habe ich vergessen" (lacht).





# Interview

Kentarō Miura hat bis heute fast pausenlos an Berserk gearbeitet. Wir haben ihn an seinem Arbeitsplatz besucht. Er hat den Zeichenstift für uns einen Moment beiseite gelegt und uns ausführlich Rede und Antwort gestanden. Er gibt Auskunft von den Hintergründen der Geburt von Guts bis hin zu seinem persönlichen Lebensstil.

## "Berserk entstand aus dem Wunsch, etwas völlig anderes zu machen"

FRAGE: Herr Miura, ist BERSERK die erste Geschichte, die Sie als Profi-zeichner veröffentlicht haben?

KM: Ja, aber ich habe viele Jahre zuvor in sich abgeschlossene Geschichten (bislang unveröffentlichte BERSERK) nur einer Pilotenzeit als Penwork (A 4 B.)

FRAGE: Warum Sie mit Anfang in die Idee, eine so komplexe Geschichte zu zeichnen begann?

KM: Nein, ich habe einfach aus dem Blick herausgelesen. Ich hatte einen Plan von einer Comic-Zeitung für Jugendliche bekommen und wollte mich mit einer Fantasy-story mit neuen, unheimlichen Helden auseilen. Zu der Zeit gab es keine Comic-Zeitung für Jugendliche in den Comics-Zeitungen für Jugendliche außer in BASTARD und einige wenige andere. Deshalb habe ich mir, etwas ungewöhnlich zu machen, nur einen sehr leichteren Charakter, eine Idee, die nur so ein Kopf heraus-

schleut. Die das gleich meine Geschichte in folgen war und ich sie unbedingt auch alleine schreiben wollte, hatte ich noch überhaupt keine Ahnung (lacht). Für mich war nur wichtig, eine andere Art von Helden zu erschaffen.

FRAGE: Und dieser Held heißt Guts. Warum hat Sie diesen Namen für den Protagonisten gewählt?

KM: Schon in meiner Studentenzeit haben mich Science-Fiction und Fantasy gefaselt. Die meisten dieser Geschichten sind in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

es ist ein Comic für Kids werden sollte. Später hat mich ich erfahren, dass es ein deutsches Substitut gibt, das so ähnlich klingt, das "Kanz" bedeutet. Ich erinnere mich nicht mehr genau. "Kanz" oder "Ganz". Und das schien mir sehr passend für den Charakter von Guts, der ja einer Wollkugel gleiche. Aber das ist nur ein merkwürdiger Zufall, auf den ich erst später aufpassen wurde.

## "Auf den künstlichen Arm mit der Kanone und das Schwert bin ich besonders stolz"



FRAGE: Wie sind bei der Arbeit gekommen, Guts mit einem Schwert zu geben?

KM: Dieser Idee habe ich sehr viel Bedeutung geschenkt und den Arm und das ganze Schwert ausführlich gezeichnet. Das Bild der ersten Seite ist mir sehr wichtig.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

schon mal in der Science-Fiction- und Fantasy-Genre.

FRAGE: Und wie heißt Guts eigentlich? Hatte er schon einen Namen bei der Geburt?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kann beweisen ich die Story geschrieben. Ich dachte der Name eines Comics für Jugendliche sollte einen starken Namen haben. Und dieser Name klingt irgendwie danach in einem alten, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt einen schönen, wohlklingenden Namen, aber ich habe eben diesen eher unheimlichen Namen gewählt, der

"Etwas, das mit einem einzigen Schlag alles niedermacht"



Von Bleistift zu Kugel auf das Zeichenzeug



Zum Zeitpunkt unserer Besuche zeichnete Miura in der 30. Episode



Freud und Kugel waren auf dem Zeichenzeug



# Nachwort

Illustration Book — Für alle, die ihr Geld mit dem Zeichnen von Bildern verdienen, hat dieses Wort etwas ungenau "Heiliges". Um mir ein Freund zu geben, der früher mal als Zeichner gearbeitet hat, und ich kann mir schon vorstellen, daß die Aussicht für ihn, gemäß ein Buch zu lesen zu sehen, das ausschließlich seine eigenen Bilder beinhaltet, ziemlich genug ist. Das bedeutet auch, daß ich selbst mich sehr glücklich schätzen muß und daß ich mich bemühen muß, etwas abzuholen, was dem Wort Illustration Book nicht gemäß der Schande gemäße. Was bei einem, das sich mit dem Titel Illustration Book schmückt, nicht mehr bemerkbar als ein einfaches "Book" (Buch in Magasin-Form) aus dem Bereich Manga, was die gegenüber den Herrn Zeichnern scheinbar unendlich ich habe mich also entsprechend im Zeug gezeigt, und hat er es nun, das Bereich Illustration Book.

Grüße es Euch! Ist es ein solches Illustration Book geworden? Ein halbes Jahr lang habe ich also hing und so gut es ging, Entwurf gemacht und auch gemeinsam mit meinem Team bewußt, nicht nur ein Illustration Book zu schaffen, sondern eine Art Einfache, der einen Einblick in die Welt von Bereich gewährt. Persönlich ist mir die Ganze allerdings durchaus etwas unangenehm. Daß irgendeine Werke aus meiner Grundhaltung herausgenommen werden mußten. Und dann auch noch ein Interview! Ich bin mir beim Lesen sehr ernst schwer — ich helfe dir, was ich sagen sollte, ist eingesehen verständlich geworden. Habe ich vielleicht zuviel geschrieben? Ein Manga-Künstler sollte sich eigentlich am besten durch seine Mangas zu Wort melden. Es ist in Ordnung, wenn es sich in einem Meeting zum Ausdruck bringt, aber überlassen davon an es anschließend, wenn es aus dem Nukleus plaudert. Die Hauptperson der verborgenen Tiefs mehr Worte sollte dem Leser abfließen bleiben. Danke ich. Und hab's meistens genau! Hab's mit Gewalt: "Seht her, sehr gut!" Das hat ich! So kommt es mir ein wenig vor. Aber wenn es Menschen gibt, die darüber glücklich sind, soll es auch mit recht sein. Ich finde mich fast schon darauf, in einigen Jahren wieder eine ähnliche Produktion zu begeben. Das wäre nämlich der Beleg dafür, daß das Bereich alles erfolgreich weitergeführt ist!

Vielen Dank an alle, die dieses Buch erworben haben. Und bleibt bitte Bereich mit! Vielen Dank auch an das gesamte Team Januar 1997  
Kenner Meier

Photo  
Chiyoaki Sasaki © J.O.E.  
Kipshite Manganella  
Übersetzung der Vorlage  
Tatsumi Arata



---

**Dieses Buch wird wie im Original von  
rechts nach links gelesen mit  
Ausnahme des Interviews, das zur  
Erleichterung des Verständnisses auf  
westliche Art von links nach rechts  
gelesen wird.**

---

REBECK ILLUSTRATIONS FÜR KAZUO ICHI PLANET MANGA, KANESADA 4P D-41141 Mönch-  
Kollonien, REBECK ILLUSTRATIONS FÜR und seine Lizenzen in Deutschland von FANGU Verlag  
GmbH verteilte: Druck: Hasegawa & Kato, Druckerei und bei DruckMed, Medien-Grafik  
Deutschland GmbH D-75417 Rastatt, DruckMed/Druckerei Druck Ziemer, Polarisierung: Doreen, Bungei, Mura  
M. Japan, Chikunobu, Topy, Wada, Uchida, John S. Robinson, Topy, Bontani, Topy, Mura, Liza  
Topy, M. Marketing/Westlich: Peter, Wilmann, Kilmann, ENDA, Green, Green, Michael, John, Michael  
Lorenz, Jullien/Kommunikation, John, Wilmann, Groll, & Japan, Mura, Green, Mura, Green, Topy, John, John  
John, Robinson, Peter, Green, John, Wilmann, John, Topy, Robinson, Robinson, Peter, Green, Topy, Robinson  
John, Green, John, Mura, John, Mura, Alexander, John, Copyright © 1997 Kuran, Mura, All rights  
reserved. First published in Japan in 1997 by HAKUSENDO, INC., Tokyo, Japan language translation  
rights in Germany assigned to HAKUSENDO, INC., Tokyo through Topy, Mura Agency Inc., Tokyo.  
Zur deutschen Ausgabe © 2002 HAKUSENDO Verlag GmbH ISBN 3 89501 731 X

KENTARO MIURA

# BERSERK

ILLUSTRATION BOOK



Il Esterno Muro 16803/5016 Inc. 1640

An illustration of Guts from the manga Berserk, shown from the chest up, wearing his iconic black armor and a large, curved blade. He is looking down with a somber expression. Behind him is the massive, roaring head of the Beast of Darkness, a large, dark, feline-like creature with sharp teeth and glowing eyes. The background is a swirling, ethereal landscape with a greenish-yellow hue. In the upper left, a small, winged figure is visible, and in the upper right, a figure in a white robe stands on a distant shore.

KENTARO MIURA

# Berserk

ILLUSTRATION BOOK

















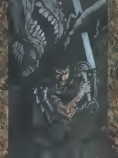




















































ベルセルク 本ストカードブック

全巻収録

# MOON CRIMINAL

ベルセルク  
全巻収録  
全巻収録  
全巻収録

三浦建太郎  
Mitsuru Taniguchi

THE HISTORY OF THE CHINESE PEOPLE'S WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPANESE AGGRESSION

THE HISTORY OF THE CHINESE PEOPLE'S WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPANESE AGGRESSION

第三卷

THE HISTORY OF THE CHINESE PEOPLE'S WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPANESE AGGRESSION

三卷本

紅梅喜鵲

